

Pengaruh Media Komik Tematik terhadap Hasil belajar Siswa kelas V SD

Arnelia Dwi Yasa ¹⁾, Denna Delawanti Chrisyarani ²⁾

^{1),2)} PGSD, Universitas Kanjuruhan Malang
Jl. S. Supriadi 48 Malang
Email : arnelia@unikama.ac.id

Abstrak . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Jenis penelitian quasi eksperimen dengan tipe post tes, non-equivalent control group design. Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 40 siswa kelas V tahun ajaran 2017/2018. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes. Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik tematik terhadap hasil belajar siswa kelas V SD.

Katakunci: hasil belajar, media komik, tematik.

1. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang dan mempengaruhi pendidikan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tidak bisa dipungkiri bahwa perubahan kurikulum selalu mengarah pada perbaikan sistem pendidikan. Secara tidak langsung proses tersebut mempengaruhi pembelajaran di kelas. Kurikulum 13 merupakan kurikulum yang diterapkan saat ini di Indonesia. K13 dikemas dalam Pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu [1].

Kurikulum 2013 diterapkan dan ditujukan agar guru memperoleh ruang yang lebih leluasa untuk mengembangkan potensi siswa secara seimbang dalam tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Manusia itu tumbuh dan berkembang pada aspek fisik, sosial, emosional maupun kognitifnya secara terpadu [2]. Untuk mengembangkan ketiga aspek tersebut, guru perlu memperhatikan salah satu komponen pembelajaran berupa media pembelajaran. Media merupakan suatu alat penyampai pesan dalam pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran tematik dan minat siswa dalam belajar. Salah satunya adalah media komik pembelajaran.

Komik tergolong dalam media dua dimensi dengan jenis media grafis. Komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca [3]. Komik dapat dipergunakan sebagai bahan ajar. Komik dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa [4]. Tujuan penggunaan komik sebagai media pembelajaran sebagai berikut [5]:

- (1) untuk menerjemahkan sumber verbal (tulisan) dan memperjelas pengertian murid,
- (2) untuk memudahkan siswa berimajinasi (membayangkan) kejadian-kejadian yang terdapat dalam gambar,
- (3) untuk membantu siswa mengungkapkan ide berdasar gambar narasi yang menyertainya,
- (4) mengongkretkan pembelajaran dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi secara lisan.

Pemilihan media komik didasarkan pada variasi penggunaan media pembelajaran. Media komik dapat memotivasi siswa untuk membaca teks tertulis yang menyertainya. Dengan adanya gambar dalam komik, penjelasan yang panjang dan rumit memudahkan siswa untuk

memahaminya. Media komik dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik [6]. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi maka seseorang yang belajar akan mendapatkan hasil belajar yang baik pula.

Penelitian sejenis yang pernah dilakukan adalah Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif [7]. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media komik di dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan nilai gain skor sebesar 0,55 (sedang); hasil belajar ranah kognitif dengan gain skor sebesar 0,42 (sedang); dan meningkatkan hasil belajar ranah afektif dengan gain skor sebesar 0,34 (sedang). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Matematika dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V [8]. Hasil penelitian menunjukkan media komik pembelajaran matematika yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0,65 tergolong dalam kategori sedang menurut skala gain, sedangkan prestasi belajar siswa sebesar 0,73 tergolong dalam kategori tinggi menurut skala gain.

Media komik tematik digunakan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar. Hasil belajarnya ditunjukkan melalui *post test* di akhir pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media komik pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Tipe penelitian ini adalah *post test only, non-equivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan di SDN Sukun 1 dengan jumlah siswa 40 siswa. Siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa dan VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa. Setelah pemberian perlakuan, kedua kelas tersebut diberikan *post test* berupa soal tes untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tematik.

2. Pembahasan

Berdasarkan pengolahan data *post test* dari 2 kelompok, kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 28. Sedangkan rata-rata dan standar deviasi *post test* dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 1. Deskripsi data Mean kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N(jumlah siswa)	20	20
2	Rata-rata (Mean)	81,2	59
3	Standar Deviasi	7,86	1,7

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah *kolmogorov-smirnov*. Berdasarkan uji perhitungan menggunakan bantuan SPSS 16, diperoleh hasil normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Tests of Normality kelas Eksperimen dan Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KELAS_EKSPERIMEN	.139	20	.200*	.957	20	.494
KELAS_KONTROL	.122	20	.200*	.955	20	.453

Berdasarkan tabel berikut diperoleh nilai sig. 0,200 lebih dari 0,05 ($0,200 > 0,05$) sehingga dapat diartikan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai sig sebesar 0,200 dengan kesimpulan lebih dari 0,05. Sehingga kelas kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data homogen atau tidak dengan menggunakan *lavene test*. Hasil perhitungan menggunakan bantuan SPSS 16 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
11.337	1	38	.002

Berdasarkan uji Homogenitas melalui SPSS 16, diperoleh nilai sig sebesar $0,002 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen. Uji hipotesis untuk menjawab dugaan sementara mengenai ada pengaruh atau tidak media komik terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V sekolah Dasar. Data yang digunakan dalam uji hipotesis adalah nilai post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis menggunakan uji t dengan bantuan SPSS 16. Adapun hasil pengolahannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Uji Hipotesis Menggunakan Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
HASIL	Equal variances	5.235	38	.000	21.80000	4.16439	13.36964	30.23036
BELAJAR	assumed							
TEMATIK	Equal variances not	5.235	26.876	.000	21.80000	4.16439	13.25355	30.34645
	assumed							

Berdasarkan hasil perhitungan melalui SPSS 16. Diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, yang berarti ada pengaruh media komik pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V sekolah Dasar. Komik dapat dipergunakan sebagai bahan ajar. Komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa pendapat [4]. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya [9]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

3. Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dapat diartikan bahwa H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media komik pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada pihak Ristekdikti yang telah memeberikan sumbangan dana penelitian. Kepada para pihak yang telah membantu menyelesaikan terkait penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1]. Sa'dun Akbar, I Wayan Utama, Pujiyanto. 2010. Pengembangan Model Pembelajaran Tematik untuk Kelas 1 dan Kelas 2 Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, VOLUME 17, NOMOR 1, APRIL 2010. ((online), <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/2826/543>, diakses tanggal 18 Agustus 2018.
- [2]. Bredekamp, S. 1992. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Program Serving Children from Birth through Age 8*. Washington DC: NAEYC. Educational Psychology, Realistic Approach^{4th}, New York: Longman.
- [3]. McCloud, S. 2008. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer
- [4]. Rivai, dkk. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- [5]. Muslich, M. 2009. *Melaksanakan PTK itu mudah*. Jakarta: Bumi Aksara
- [6]. Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [7]. Puspitorini, dkk. 2014. Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, Volume. 33, No.3. (online), diakses 20 Agustus 2018.
- [8]. Indaryati, dkk. 2015. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Matematika dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume.3, No.1. (online), diakses 20 Agustus 2018.
- [9]. Kustianingsari, dkk. 2015. Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan Unesa*, Volume.6, No. 2.(online), diakses 20 Agustus 2018.